

令和3年度 研究紀要

英語を使って、主体的にコミュニケーションを図ることのできる児童を育てる
～児童の意欲を高める英語の授業づくり～



令和4年3月

大阪市立東中川小学校

は　じ　め　に

スポーツであれ芸能であれ、特定の分野で優れた技能を発揮している人は幼少のころからその技術を磨き続けています。外国語においても例外ではありません。言語を獲得・習得するには適齢時期があり10歳から14歳とされ、それを過ぎれば過ぎるほど言語を自由に使うことが難しくなると言われています。

昨年度、新型コロナ感染拡大に伴う緊急事態宣言下で、小学校の外国語教育が始まりました。外国語教育の目標であるコミュニケーション活動に制限があるなか本校英語教育は子どもたちの学びが途切れないよう工夫し授業展開を続けました。導入二年目を迎えた今年度は、更に授業内容を検討し教職員で繰り返し検証してまいりました。

地球規模とも言える、多くの課題を抱える不確実な時代を生き抜く子どもたちのため、私たちは「学びのイノベーション」を起こしたいと思っています。「変えられないことを受け入れる平静さ、変えるべきものを変える勇気、そしてそれらを識別する知恵」を持ち、小学校での理想の外国語教育実現のため、チャレンジを続けたいと思います。

今後とも、多くの皆様方に ご指導ご協力を賜りますよう心よりお願い申しあげます。

令和4年1月

大阪市立東中川小学校

校長 山本 裕康

目 次

はじめに

I. 研究の主旨 1

〔1〕 研究主題

〔2〕 主題設定の理由

〔3〕 研究の内容

〔4〕 研究の組織

〔5〕 研究・研修の経過と予定

II. 実践事例

第1学年の実践 5

第3学年の実践 14

第6学年の実践 23

III. 研究のまとめ 31

おわりに

I. 研究の主旨

(1) 研究主題

英語を使って主体的にコミュニケーションを図ることの
できる児童を育てる
～児童の意欲を高める英語の授業づくり～

(2) 主題設定の理由

本校では、学校教育目標に『豊かな心をはぐくみ、自ら学び、すこやかな体づくりに励む子どもを育てる』を掲げている。めざす子ども像を「人を大切にし、豊かな心をもつ子ども」「進んで学び、自ら正しく判断し、行動する子ども」「すこやかな体づくりに励む子ども」の3点として、その実現に向けて教科の基礎・基本を基盤に、研究の成果を各教科・領域の学習に生かしながら、日々の教育活動を進めている。その上で、自分の気持ちをうまく表現したり相手に伝えたりすることに関して個人差が大きいことや、関心をもって相手の話を聞き、話を続ける力が弱いことなどの児童の実態がある。そのため、外国語科・外国語活動を通して、楽しく活動する中でコミュニケーション力を高める必要があると考え、昨年度から研究実践を進めている。また、新学習指導要領の本格実施において、外国語科と外国語活動に焦点を当て研究を行うことで、指導者の英語の授業力向上も目指してきた。今年度も継続して取り組むことにした。

(3) 研究の内容

(1) 英語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、児童が主体的にコミュニケーションを図ろうとすることができる英語科・英語活動の授業の創造

① クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

(今年度より、スマートトークの有効な活用を取り入れる)

○英語に多くふれることができる。

○内容を推測したり、考えたりしながら活動できる。

○友だちとのやり取りにもジェスチャーを使いながら、英語で積極的に表現しようとする。

② 英語を使ってやり取りをしたくなるような場の設定や手だての工夫

○コミュニケーションの楽しさ

○必然性のある場の設定

○児童の思考を伴う活動

③ 児童の意欲を高める教材・教具の工夫

(2) 英語に親しめる環境の整備

① 教材・教具の作成や整備を行い、活用できるようにする。

② 英語を身近に感じられるように校内掲示・校内放送を工夫する。

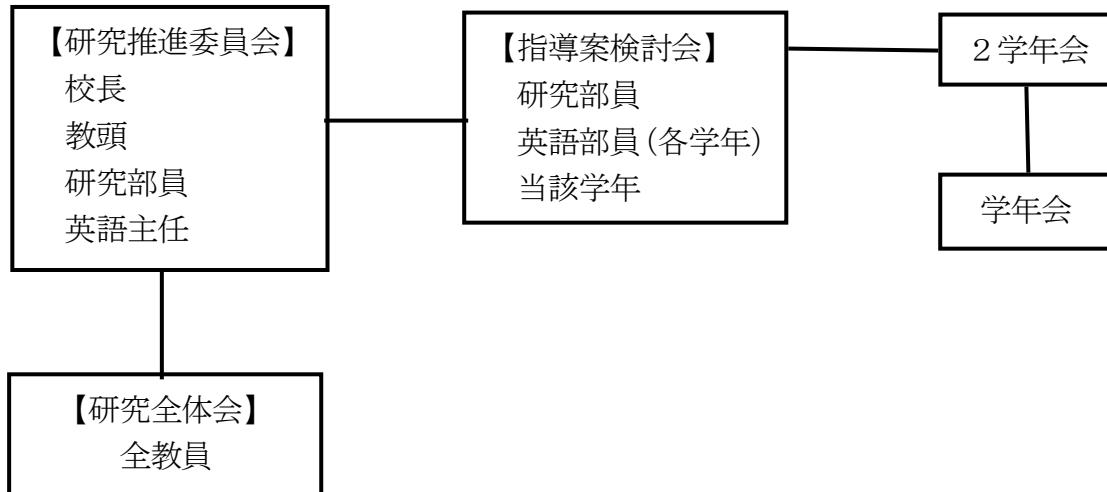
③ 英語クラブの活動の工夫

(3) 英語研修の充実

- 指導者の授業力向上のため、クラスルームイングリッシュやゲームの研修を行う。

(4) 児童が学びへの意欲を高めることのできる評価の創造

[4] 研究の組織



【研究推進委員会】

- 研究・研修計画の企画・運営 ○研究授業の記録作成 ○研究紀要の編集

【指導案検討会】

- 各学年で作成した指導案をもとに、研究主題にせまる指導法を協働的に模索する。

【2学年会】

- 研究授業に関する学習教材や指導案の事前検討、作成にあたる。

【研究全体会】

- 研修会、授業研究参観、研究討議会を通して、研究の基本的な考え方、研究の方法や推進に関わることがらなどの共通理解を図り、研究主題の追求にあたる。

[5] 研究・研修の経過と予定

月	研究内容	その他 研究会・研修会
4	研究部会 研究全体会 授業力アップ高学年研修会	生野区支部総会 学校運営に関する計画分科会・全体会 校内タブレット研修会
5	授業力アップ公開授業 5年国語科・授業反省会	教科・領域部会・全体会 救命救急講習会
6	授業力アップ低学年研修会 公開授業 2年プログラミング 研究授業 6年外国語科・指導案検討会	
7	研究授業 6年外国語科・研究討議 公開授業 3年プログラミング 授業力アップ中学年研修会 2年次OJT公開授業 研究授業 1年外国語活動・指導案検討会	英語研修会
8		外国語指導巡回訪問研修 メンター研修（国語科）
9	研究授業 1年外国語活動・研究討議会 公開授業 1年プログラミング	英語研修会
10	研究授業 3年外国語活動・指導案検討会 2年次OJT公開授業 授業力アップ公開授業 5年国語科・授業反省会	
11	授業力アップ公開授業 4年国語科・授業反省会 授業力アップ公開授業 2年国語科・授業反省会 研究授業 3年外国語活動・研究討議会	
12	公開授業視覚障がい理解教育 授業力アップ研修会	英語研修会
1	公開授業特別支援学級 2年次OJT公開授業	生野区教員研究発表会
2	授業力アップ公開授業 5年国語科・授業反省会 公開授業 5年プログラミング 公開授業 6年プログラミング	小学校教育研究会総合研究発表会

	研究部会	
3	研究全体会	次年度教材選定委員会

II. 実践事例

第1学年 外国語活動学習指導案

指導者 枝田 愉加利

1. 日 時 令和3年(2021年) 9月 2日(木) 13:35~14:20

2. 学習者 第1学年2組(在籍24名)

3. 場 所 1年2組教室

4. 題材名 「Hello. How are you?」

5. 目 標

○感情や状態を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。(知識及び技能)

○自分の感情や状態を伝えたり、相手の感情や状態を尋ねたりする。(思考力・判断力・表現力等)

○相手の感情や状態を聞き、適切に返答をしている。(思考力・判断力・表現力等)

○感情や状態を表す表現を用いて気持ちを伝え合おうとしている。(学びに向かう力・人間性等)

6. 指標形式の目標

聞くこと	ゆっくりはっきりと話されれば、簡単な英語の指示や質問などについて、ジェスチャーやイラストなどを手掛かりにして分かる。
話すこと (やり取り)	基本的な表現を用いて、自分の感情や状態を伝えたり、相手の感情や状態を尋ねたりすることができる。 相手の感情や状態を聞き、適切な返答を返すことで、互いの感情や状態を伝え合うことができる。

7. 言語材料

(表現) Hello. How are you ? I'm fine/ good/ hungry/tired/sleepy/ I see. /Take care. /Good.

(語彙) emotional state fine good hungry tired sleepy

8. 学習を進めるにあたって

(1) 児童観

本学級の児童は、週に2回15分間の英語短時間学習に積極的に取り組んでいる。児童の中には、入学当初から「幼稚園の時から英語を習っているから得意だよ。」と言って、知っている英語を話す児童もいたが、「日本語じゃないからわからない。」と言って活動に消極的な児童もいた。1学期末に実施した学校アンケート「英語を使って友だちとコミュニケーションをとることができましたか。」という質問に95%の児童ができたと回答しており、短時間学習に取り組み始めた頃は英語の音やリズムに慣れていないかった児童も、活動を続けることで自信をもって取り組むことができるようになってきている。また、児童に英語短時間学習以外で英語を聞いたり話したりすることはあるのかと尋ねると、50%以上の児童がテレビやインターネットで英語を聞いた経験があると答えた。しかし、話した経験があると答えた児童は10%にとどまった。話した経験があると答えた児童に、話している英語の意味を尋ねると、正確に英語の意味を理解していなかった。このようなことから、英語を耳にする機会はあって

も、英語を正しく理解し、使う場面は少ないということが分かった。

(2) 教材観

本題材では、自分の感情や状態を伝えたり、相手の感情や状態を尋ねたりする表現を使った歌を歌ったり、友だちと感情や状態を尋ねあったりする活動を行う。歌“Hello song”は歌詞やジェスチャーが表示されるので、児童は音と文字を意識することができ、ジェスチャーを手掛けたりとし、表現の意味を理解することができる。本時、ACTIVITY「Matching Game」では、感情表現とそれに対する反応がマッチングすれば、ワークシートに書かれた10マスの枠にシールをはり、Matching Game 後、はったシールの数を数える活動を行う。10まで数える活動を行うので、授業の最初に歌“Ten steps”を歌い、数の数え方を復習することで、活動が円滑に進められるようにする。また、歌“Ten steps”は音楽科の授業で歌“Seven steps”を歌っているので、歌“Ten steps”的リズムは児童にとって聞きなれたりズムで取り組みやすいと考える。

(3) 指導観

本題材の指導に向けて、短時間学習で、DREAM に収録されているお話を“Good morning”を活用し英語の音に慣れ親しむ。また歌“Hello how are you?”を活用することで、英語での挨拶表現、感情や状態を伝えたり尋ねたりする表現を聞いたり、発音したりする機会を設ける。チャンツ“The Alphabet A to Z”を繰り返し発音することで、アルファベットの読み方や順序の定着を図る。PLUS Time では、Let's try1 に収録されている歌“Hello song”に繰り返し取り組むことで、基本的な挨拶表現や語句の理解、定着につなげたい。同じ歌やお話を繰り返し聞きインプットする機会を十分に設け、英語の意味を理解したうえで、児童一人ひとりが英語をアウトプットする場を設けるよう工夫する。ジェスチャーを使うことで、英語の意味を正確にとらえやすくなるよう工夫するなど、どの児童も自信をもって取り組むことができるようになる。アルファベットの学習ではアルファベット探しプリントを行うことで、アルファベットの文字の形や読みの定着を図る。また ACTIVITY「Yes or No」に取り組むことで、感情や状態を表す表現に慣れ親しむとともに、感情や状態を表す表現に対する適切な返答を確認し、定着を図る。POWER UP Time では、SONG“Hello From The World”を通して、児童が世界の国の人々のさまざまな様子や挨拶表現に触れ、いろいろな言語があることに気づくことができるようにならう。また、絵本やゲームを取り入れ、DREAM Time で学んだ語彙や表現に慣れ親しむことができるようになる。

本題材の指導に当たっては、まず、歌“Hello song”や歌“Seven Steps”、ACTIVITY「Yes or No」で既習語句や表現を復習する。歌を活用することで、本時の活動で用いる語句の定着を楽しみながら取り組むことができるようにならう。次に ACTIVITY「Matching Game」では、挨拶表現、感情や状態を伝えたり尋ねたりする既習表現を用いたマッチングゲームを行う。1 年生の児童は、自分の気持ちを相手に伝えることは日常的によく行っているが、相手の気持ちをきちんと聞いて、それに対し答えることが難しい場合がある。このようなことから、自分の感情や状態を相手に伝えるだけでなく、相手の答えに対しきちんと反応することを大切にし、やり取りが一方的にならないようにならう。このようなことに気を付け指導を続けることで、日常のコミュニケーションにも活かしていくと考える。マッチングしたら、アルファベットシールを貼っていく。アルファベットシールを一つずつ集めて貼っていくと、“SMILE” や “GOOD”など児童が聞いたことのある言葉が出ていくようにすることで、次のシールにはどんなアルファベットが書いてあるのかと興味関心をもち取り組むことができるよう工夫し学習への意欲づけにつなげたい。このように英語でたくさん話す機会を設け、「英語を使ってたくさん友だちとコミュニケーションできた。」という達成感を感じることができるよう指導する。

9. 外国語活動指導計画(短時間学習 15 分 × 20 回)(外国語活動 45 分 × 1 回)

次	短	外	目標(◆)と主な活動(○) ◎評価の観点《評価規準》(評価方法)
一	M1(D1)		○STORY「Good Morning!」 SONG「Hello, How Are You?」 ALPHABET「The Alphabet A to Z」
	M2(D2)		○STORY「Good Morning!」 ACTION「Brush your hair./Wash your face.」 SONG「Hello, How Are You?」
	M3(D3)		○ALPHABET「The Alphabet A to Z」 SONG「Hello, How Are You?」
	M4(D4)		○STORY「Good Morning!」 SONG「Hello, How Are You?」 ALPHABET「The Alphabet A to Z」
	M5(PU1)		○SONG「Hello, How Are You?」 STORY「Good Morning!」 BOOK OUT
	M6(P1)		○SONG「Hello song」 SONG「Seven steps」
	M7(P2)		○SONG「Seven steps」 SONG「Hello song」
	M8(P3)		○SONG「ABC song」 Chant「Seven steps」 ACTIVITY「Missing Game」
	M9(P4)		○SONG「ABC song」 Chant「Seven steps」 ACTIVITY「Yes or No」
	M10(PU2)		○SONG「Hello From The World」 BOOK ORT
	M11(D5)		○STORY「Good Morning!」 ALPHABET「ABC song」
	M12(D6)		○STORY「Good Morning!」 ACTION「Brush your hair./Wash your face.」 SONG「Hello song」
	M13(D7)		○ALPHABET「ABC song」 SONG「Ten steps」

	M14(D8)	<input type="radio"/> STORY「Good Morning!」 <input type="radio"/> SONG「Ten steps」
	M15(PU3)	<input type="radio"/> SONG「Hello From The World」 <input type="radio"/> SONG「Hello song」 <input type="radio"/> BOOK ORT
	M16(P5)	<input type="radio"/> SONG「Hello song」 <input type="radio"/> ACTIVITY「Yes or No」 <input type="radio"/> ACTIVITY「アルファベット探し」
	M17(P6)	<input type="radio"/> ALPHABET「ABC song」 <input type="radio"/> ACTIVITY「アルファベット探し」
	M18(P7)	<input type="radio"/> ALPHABET「ABC song」 <input type="radio"/> ACTIVITY「アルファベット探し」
	M19(P8)	<input type="radio"/> SONG「Hello song」 <input type="radio"/> ACTIVITY「アルファベット探し」
	M20(PU4)	<input type="radio"/> SONG「Hello song」 <input type="radio"/> SONG「Ten steps」 <input type="radio"/> ACTIVITY Y「Yes or No」
	1(本時)	<p>◆感情や状態を表す表現を使って挨拶をする。</p> <p><input type="radio"/>SONG「Hello song」 <input type="radio"/>SONG「Ten steps」 <input type="radio"/>ACTIVITY「Yes or No」 <input type="radio"/>ACTIVITY「Matching Game」</p> <p>◎感情や状態を尋ねたり伝えたりする表現を用いて、気持ちを伝え合う技術を身に付けています。《知・技》〈行動観察〉</p> <p>◎感情や状態を表す表現を使って気持ちを伝えあっている。《思・判・表》 　　〈行動観察・ワークシート〉</p> <p>◎感情や状態を表す表現を用いてコミュニケーションを図ろうとしている《態》〈行動観察〉</p>

10. 本時の学習

(1) 本時の目標

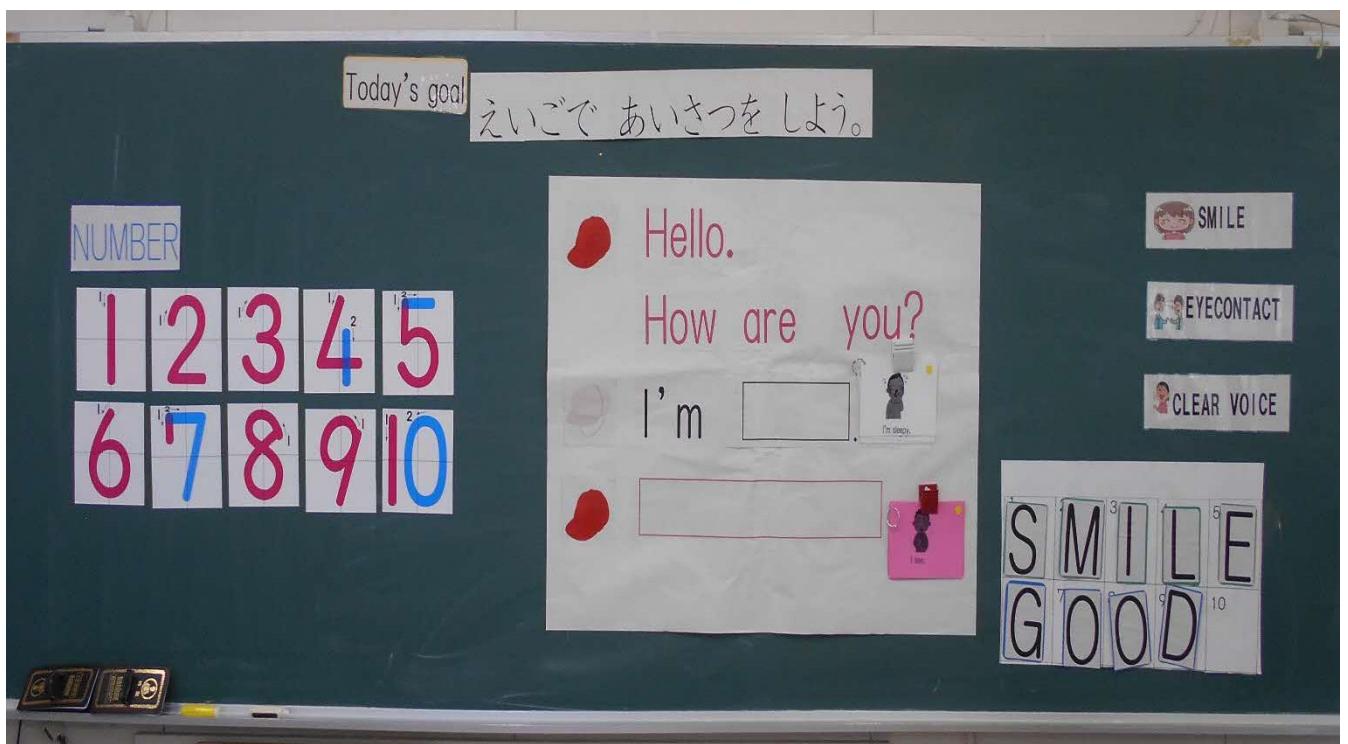
- 感情や状態を表す表現を使って挨拶をする。

(2)本時の展開

	児童(S)の学習活動	指導者(T)の支援 ・指導上の留意点	◎評価規準 《評価規準》(評価方法) ・準備物
Greeting	1. Small Talk 2. 学習のめあてを確認する。 3. はじめの挨拶をする。 ・今日の天気を言う。	・本時の学習への意欲づけを行う。 ・めあてを確認し、最後に学習活動を振り返ることができるようにする。 ・挨拶をし、日本語から英語への切り替えができるようにする。	・ぬいぐるみ
Review	4. SONG「Hello song」 ・挨拶表現を確認する。 5. SONG「Ten steps」 ・数の考え方を確認する。 6. ACTIVITY「Yes or No」	・歌を歌い、語彙の確認をする。 ・感情や状態を表す表現とそれらに対する返答の表現を確認する。	・Let's try1 Unit1 ・フラッシュカード(数字) ・デジタル教材
Activities	7. ACTIVITY「Matching Game」 <ul style="list-style-type: none"> ● Hello. How are you? ○ I'm~. ● Response phrase 8. 丸の数を確認する 9. 発表をする	・やり取りの手順を確認するために、児童と一緒にデモンストレーションを行う。やり取りを理解してから、練習し活動を行う。 ・英単語が言えずに困っている児童には、黒板を確認するように助言する。 ・児童は役割を交代し、2回ゲームを行う。 【Response phrase】 I'm good. → Good. I'm fine. → Good. I'm tired. → Take care. I'm hungry. → I see. I'm sleepy. → I see. ・シールの数を確認する。 ・児童に、今日学習したことを前発表させ、良かったところを確認する。	・画用紙 ・赤白帽子 ・ワークシート ◎感情や状態を尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しんでいる。《知・技》(行動観察) ◎自分の気持ちを知ってもらったり、相手の気持ちを知ったりするために、感情や状態を表す表現を使って、伝え合っている。《思・判・表》(行動観察・ワークシート) ◎感情や状態を表す表現を用いてコミュニケーションを図ろうとしている。《態》(行動観察)

Reflection	10. 本時の振り返りをする。 ・振り返りシートを書く。	・本時のめあてをもう一度確認し、自分自身の活動を振り返ることができるようにする。	・振り返りシート
Greeting	11. 終わりの挨拶をする。		

【板書】



11. 指導を終えて

(○成果 ●課題・改善点)

(1) 本時の考察

【視点①】クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

- 英語によるいろいろなほめ言葉を使った。さまざまな言葉を多用することで、英語をインプットできる機会をたくさん設定することができた。
- 指導者がジェスチャーを用いたり、短い語で指示したりすることを意識することで、すべての指示を英語で行っていても児童は指示を理解し、活動を進めることができた。

【視点②】主体的に外国語によるコミュニケーションを図ろうとすることができる場の設定や手だての工夫

- スモールトークでは、児童が今まで学習していない語彙も含まれていたが、ぬいぐるみやうちわなどの具体物を使うことにより、内容を推測し理解することができた。
- マッチングゲームを行う前に、ゲームで使う語彙や表現の練習を何度も行うことで、児童一人ひとりが自信をもって、活動に取り組むことができた。

- マッチングゲームでは、児童を2チームに分け教室を移動しながらやり取りを行った。児童の中には、友だちが来るのを待っているだけで、やり取りの回数が少ない場合もあった。やり取りをしていない時間を減らし、英語を使ってコミュニケーションする時間を確保するための場の工夫が必要だった。



【視点③】児童の意欲を高める教材・教具の工夫

- マッチングゲームの時に赤白帽子を使うことで、自分がどの役割なのか視覚的に理解することができた。また、マッチングカードも赤白帽子の色と合わせることで、児童は戸惑うことなく活動に取り組むことができた。
- マッチングゲームでは、友だちとやり取りをしてマッチングすれば、アルファベットシールをワークシートに貼ることができるようになした。そして、アルファベットシールを一つずつ集めて貼っていくと、“SMILE”や“GOOD”など児童が聞いたり、見たりしたことのある言葉が出ていくようにした。それにより、児童は文字にも意識を向けることができた。

(2) 単元の考察

週に2回15分間の英語短時間学習では、英語を聞き取る機会を増やすために、指導者が英語で指示を行ったり、誉め言葉を英語で言ったりしてきた。最初は英語の指示に戸惑う児童もいたが、何回も繰り返し行うことで、英語で何を言われているのか聞き取ろうとする態度や推測しようとする態度が身に付いてきた。

マッチングゲームでは活動で使う表現を何度も繰り返し練習を行ったりすることで、児童は戸惑うことなく活動に取り組むことができた。また、気持ちを聞くだけではなく、答えに対して返答することも大切にしたいという思いから、答えに合った

適切な返答ができれば、アルファベットシールをプリントに貼ることができるようになした。答えに合った適切な返答ができるために、マッチングゲーム前に、デジタル教材を使い ACTIVITY「Yes or No」を行い、どの答えとどの返答がマッチするのか確認した。スマールステップで活動に取り組むことにより、どの児童も無理なく参加することができた。

授業を通して、ジェスチャーを積極的に使うことで、英語だけでは理解が難しい場合でも、ジェスチャーを手掛かりとして英語の意味を理解できた。マッチングゲームの時に、友だちが困っているとジェスチャーを使って相手に伝えようとする様子が見られるなど、ジェスチャーはコミュニケーションの一つの方法であると理解し、積極的に行っている場面も見られた。このように、英語での指示に抵抗感がなくなってきたり、ジェスチャーを積極的に行おうとしたりする態度は、週に2回15分間の英語短時間学習での積み重ねによるものだと感じている。

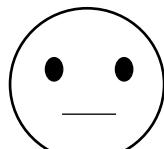
今後も、英語に慣れ親しみ、英語を使って主体的にコミュニケーションを図ることのできる、英語の授業づくりに取り組んでいきたい。

ふりかえりシート

ねん なまえ

☆ あてはまるところを ○でかこみましょう。

1 ともだちに きもちを つたえることができましたか。



まだむずかしい



すこしてきた



だいたいできた



せいかくにできた

2 ともだちの いったことに こたえることができましたか。



まだむずかしい



すこしてきた



だいたいできた



せいかくにできた

3 えいごを すすんで はなすことはできましたか。



むずかしかった



さんかできた



だいたいすすんでできた



すすんでできた

第3学年 外国語活動学習指導案

指導者 吉田 輝

1. 日 時 令和3年(2021年) 11月26日(金) 14:30~15:15

2. 学習者 第3学年2組(在籍25名)

3. 場所 3年2組教室

4. 単元名 Unit8 「What's this?」

5. 目標

- 外来語とそれが由来する英語の違いに気づき、身の回りの物の言い方や、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。(知識及び技能)
- クイズを出したり答えたりし合う。(思考力・判断力・表現力等)
- 相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりしようとする。(学びに向かう力・人間性等)

6. 指標形式の目標

聞くこと	イ ゆっくりはっきりと話された際に、身近で簡単な事柄に関する基本的な表現の意味が分かるようにする。
話すこと (やり取り)	ウ サポートを受けて、自分や相手のこと及び身の回りの物に関する事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて質問をしたり質問に答えたりするようにする。

7. 評価規準

	知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
聞くこと	身の回りの物の言い方、 What's this?、 It's ~、 “Hint, please”などの表現を聞くことに慣れ親しんでいる。	クイズの答えを推測するために、 ヒントを聞いて意味が分かっている。	クイズの答えを推測するため に、ヒントを聞いて理解しようとしている。
話すこと (やり取り)	身の回りの物の言い方、 What's this?、 It's ~、 “Hint, please”などを用いて、 話すことに慣れ親しんでいる。	身の周りの物について相手に伝わるように工夫しながら、話している。	身の周りの物について相手に伝わるように工夫しながら、話そうとしている。

8. 言語材料

(表現) What's this? Hint, please. It's (a fruit). It's (green). It's (a melon). That's right.

(語彙) it, hint, sea, 動物(elephant, horse), spider

(既出) I like (blue). Do you like (blue)? Yes, I do. / No, I don't. No. Sorry. 数(1~30), 果物・野菜, 飲食物, 動物

色, 形, 状態・気持ち, What, is, this, please

9. 学習を進めるにあたって

(1)児童観

本学級の児童は、これまでに色や数、果物・野菜・身の回りの物などの語とともに、挨拶や自分の好みを伝えたり相手の好みを尋ねたりする表現に慣れ親しんできている。ゲームやチャンツ、歌などを通して、みんなと楽しみながら外国語活動に取り組んでいる。C-NETとの活動も心待ちにしており、英語表現や発音をよく聞いて意欲的に活動している。すべての単元を通して、既習した語や表現を使って友だちとやり取りをしてきた。また、毎朝、英語で挨拶、曜日、月日、天気、状態・気持ちを尋ねることを続けてきたので、ほとんどの児童がこれらの表現や語を使ってスムーズにやり取りすることができている。

10月に行ったアンケート調査(25人回答)で、「英語活動が楽しいですか。」の問い合わせに対して、25人の児童が「楽しい」「どちらかといえば楽しい」と答えていた。また、「英語を使って、友だちとコミュニケーションを取ることができましたか」という問い合わせに対しても、23人の児童が肯定的回答をしていた。「英語を使って友だちとコミュニケーションをとることができなかった」と答えている児童は、「何を言っているか分からなから」という理由を挙げていて、推測して聞くことが苦手だったり、明確に理解できないものに対して不安を感じたりすることがうかがえた。そこで、ジェスチャーや絵カードなどをより有効的に活用したり、苦手意識のある児童にはていねいに声かけをしたりして、自信をもって活動できるようにサポートしている。その結果、発話が増え、やり取りを楽しんでいる姿が見られるようになってきている。

(2)教材観

本単元は、身の回りの物の言い方や、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しみ、それらの語や表現などを使いながらクイズを出したり答えたりし合うことを目標としている。ここでは新たに「目の前の物が何かを尋ねたり答えたりする」表現や、動物、野菜を表す語を扱い、単元最後には「クイズ大会」を行う。児童が実際に身の回りの物についてクイズを作り、互いに答え合う活動を設定している。テキストの中には、映像クイズ、ヒントクイズ、漢字クイズ、足あとクイズなどが体験できるように組まれており、活動例にも、ブラックボックスクイズやジェスチャークイズなどを挙げている。さまざまなクイズを体験することで、最終の活動に向けて「こんなクイズをしたい」という意欲を高めることができる。さらに、既習の語や表現も用いて考えながらクイズをすることで、思考力、判断力、表現力を向上させることができる。また、本単元で扱う語彙は野菜や果物、動物などであり、児童が普段の生活の中で外来語として耳にすることが多く、外来語とそれが由来する英語との違いや言葉の面白さに気づかせることもねらっている。

(3)指導観

これまででもスマートトークを行い、楽しみながら既習表現や対話を続けるための基本的な表現の定着を図ってきた。本単元でもクイズ大会を通して、やり取りの活動を多く取り入れ、考えながら会話することで思考力、判断力、表現力を向上させたいと考えている。テキストにはさまざまなクイズがあり、クイズを考えさせたり、発表させたり、クイズの答えを当てさせたりと活発な活動を組むことができる。担任が児童に問題を出すだけでなく、児童にも作らせて、クラス全体でクイズ大会を開く。作り方のコツを伝え、児童に考えることの楽しさを体験させたい。3ヒントクイズやパズルクイズなどのいろいろな種類のクイズにより児童の意欲を高めたい。これまでの経験や慣れ親しんできた知識や技能を發揮し、児童が主体的に活動できるように支援したい。

第1時では、外来語とそれが由来する英語の違いに気づき、身の回りの物の言い方に慣れ親しみ、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現を知ることが目標である。デジタル教材で映像資料を視聴し、隠れている物が何かを考え、日本語と英語の音の違いに気づくことができるようになり、ポインティングゲームをすることで慣れ親しませたい。

第2時では、身の回りの物の言い方や、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむことが目標である。チャンツを繰り返し聞いて、まねて言う活動から、スリーヒントクイズ、漢字クイズなどの活動を行う。繰り返し行うことで「目の前の物が何かを尋ねたり答えたりする」表現を定着させたい。

第3時、第4時では、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむために、尋ねる方と答える方を繰り返し行うようにする。

第5時では、これは何ですか？を尋ねたり答えたりするクイズ大会を通して、友だちと積極的に交流を楽しむことが目標である。What's this? It's～への表現を発話しながら、英語の音声やリズムに慣れ親しませたい。これまでスマートトークを行い既習表現や対話を続けるための基本的な表現の定着を図ることを大切にしてきた。

10. 外国語活動指導計画(全5時間)

時	目標(◆)と主な活動(○)	◎評価の観点 《評価規準》(評価方法)
1	◆外来語とそれが由来する英語の違いに気づき、身の回りの物の言い方に慣れ親しみ、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現を知る。 【Let's Play1】p.30, 31 ・映像資料を視聴し、隠れている物が何かを考える。 【Let's Play2】p.32 ・シルエットや断面図から何かを考えて答える。 ○ミッシングゲーム 【Let's Chant】What's this?p.31	◎外来語と英語の音声の違いに気付いている。《知・技》<行動観察> ◎身の回りの物の言い方を聞いたり言ったりしている。《態》<行動観察>
2	◆身の回りの物の言い方や、ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 【Let's Chant】What's this?p.31 ○What's this?クイズ ○ステレオ・ゲーム 【Activity】①ヒント・クイズQ 1p.32, 33 ・3つのヒントの音声を聞いて、それが何かを考えて答える。	◎ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現を聞いたり言ったりしている。《知・技》<行動観察>
3	◆ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 【Let's Chant】What's this?p.31 【Activity】①ヒント・クイズQ 2, 3p.32, 33 ・映像資料でヒントを聞いてそれが何かを考え、答える。 ・ヒントを考えクイズを出す。代表児童がヒントを聞いて答える。	◎ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現を聞いたり言ったりしている。《知・技》<行動観察>
4	◆ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむ。 【Let's Chant】What's this?p.31 【Activity】②漢字クイズ, ③足あとクイズp.33 ○クイズ大会の準備をする。 ・これまでに行ったクイズや他のクイズなどから、1つ選び準備をする。	◎ある物が何かを尋ねたり答えたりする表現を聞いたり言ったりしている。《知・技》<行動観察> ◎相手に伝わるように工夫しながらクイズやヒントを考えている。《思・判・表》<行動観察>

5 (本時)	<p>◆ある物について尋ねたり答えたりして伝え合ったり、相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりしようとする。</p> <p>【Let's Chant】What's this?p.31</p> <p>【Activity】クイズ大会をしよう。p.32, 33</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2つのグループ(出題側と回答側)に分かれてクイズを出し合う。 ・前半と後半で交代して行う。 	
		<p>◎相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりしている。《思・判・表》<行動観察></p>

11. 本時の学習

(1) 本時の目標

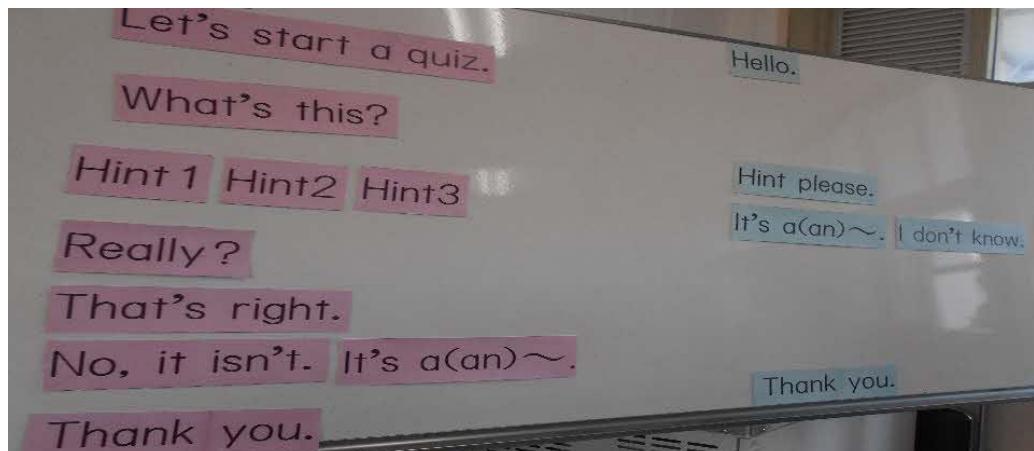
ある物について尋ねたり答えたりして伝え合ったり、相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりしようとする。

(2) 本時の展開(5/5)

	児童(S)の学習活動	指導者(T)の支援 ・指導上の留意点	◎評価規準 《評価規準》(評価方法) ・準備物
Greeting	1. 本時のめあてを確認する。 2. はじめの挨拶をする。 ・月日、曜日、天気、今日の気分を言う。 3. スモールトークをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてを確認することで、本時の終末で自分の学習活動を振り返ることができるようになる。 ・全員でいさつをし、日本語から英語への切り替えができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシート ・絵本 ・書画カメラ
Review	4. 音声に合わせてチャンツを言う。	<ul style="list-style-type: none"> ・慣れ親しんでいる英語をリズムよく言い、自信をもって本時の学習に取り組むことができるようになる。 	掲示用絵カード CD(リズムボックス)
Activities	5. クイズ大会をする ・出題側と回答側に分かれる。 ・出題側は、来た児童に自分の作ったクイズを出題する。 ・回答側は、クイズに答え、移動する。 ・"That's right!" "Thank you."などの相づちや挨拶をして分かれ、また違う友だちとクイズを出し合う。 ・全体で発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ・アクティビティの活動を知らせ、活動の見通しを持たせる。 ・前時に作ったクイズを用意させる。 ・正解したり上手にやり取りが出来たりしたら、ワークシートにシールを貼るように伝える。 ・前半と後半で役割を交代させる。 ・発話に困っている児童の支援にあたる。 	クイズ大会に使うもの <ul style="list-style-type: none"> ◎相手に伝わるように工夫しながら、クイズを出したり答えたりしている。 《思・判・表》<行動観察>
Reflection	6. 本時の振り返りをする。 ・振り返りシートを書く。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてをもう一度確認し、自分自身の活動を振り返ることができるようになる。 	・振り返りシート

Greeting	7. 終わりの挨拶をする。	・挨拶する。	
----------	---------------	--------	--

【板書】



12. 指導を終えて

(○成果 ●課題・改善点)

(1) 本時の考察

【視点①】クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

○指導者が、始めから終わりまでオールイングリッシュで授業を行った結果、児童は内容を推測したり、考えたりしながら一生懸命聞こうとする姿がよく見られた。

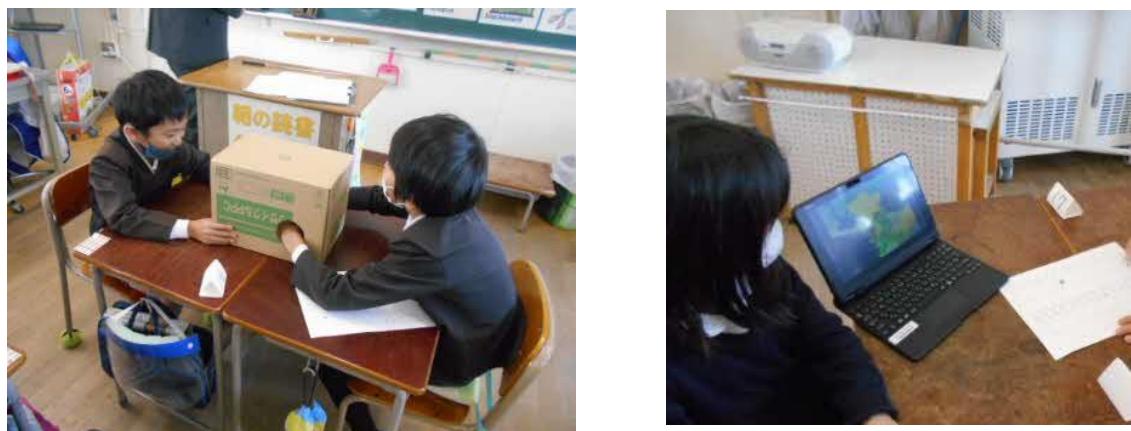
○指導者がクラスルームイングリッシュを使って指導することで、児童がクラスルームイングリッシュに慣れ親しみ、指示や意味を理解したり推測したりできるようになってきた。

- 語彙の練習の時のチャンツのスピードが適確であり、”big”と”small”、”long”と”short”、”hevy”と”light”、”hard”と”soft”などの語彙をジェスチャーをつけながら発音練習していたので児童は理解しやすかった。
- 児童がペアでのやり取りの中でジェスチャーをつけたり、声や表情を変えたりしてレスポンスできていた。
- 導入でのスマートトークでは、クリスマスプレゼントが何かを推測するという内容が今の時期にあって自然でよかったです。指導者によるしきけが何重にも用意されていて、指導者と児童が表現内容の授受を楽しみながら行うことができた。その中で、既習表現や対話を続けるための基本的な表現の定着を図ることができた。



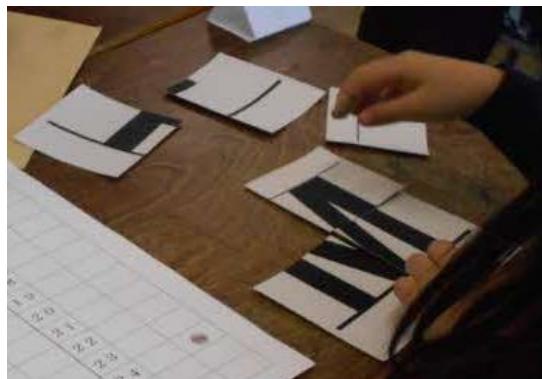
【視点②】主体的に外国語によるコミュニケーションを図ろうとすることができる場の設定や手だての工夫

- 「クイズ大会をしよう」という課題設定が児童の興味関心と合っていて、主体的な活動につながっていた。
- グループではなく、個人でクイズを出し合う形式だったので、児童一人ひとりが活躍できていた。
- 多様な種類のクイズがあるので、児童は主体的に活動できていた。
- 2、3回交代で会話できるようにフレーズが工夫されていて、自然にやり取りができていた。
- 苦手意識にある児童へのフォローができていた。
- 自信をもって活動できた結果、ほぼ全員の児童が振り返りシートの一番高い評価のところに、数名の児童も二番目の高評価に印を入れていた。前時より評価があがっていて、「英語で言えるようになってうれしい。」、「相手に伝わってうれしい。」と感想を書いていた。
- 活動が長い時は、中間評価が必要であった。
- クイズ大会でスムーズにやり取りできていない児童もいたので、クイズ大会に入る前にやり取りのフレーズの練習をもっと繰り返し行うようにすればよかった。
- クイズ大会が児童にとって意欲関心を高めていたので、シールはなくてもよかった。シールの作業がよく分かっていない児童がいた。



【ブラックボックスクイズ】

【3ヒントクイズ】



【パズルクイズ】



【オープンクイズ】

【視点③】児童の意欲を高める教材・教具の工夫

- 導入のスマートトークで、クリスマスプレゼントをいれた大きな靴下を使用することで児童のわくわく感を高めることができた。プレゼントの中身を当てるという設定で、児童に” big or small?” 、” long or short?” と尋ねたり、実際に児童に触らせて” hevy or light?” , ” hard or soft?” と質問したりすることで児童の意欲を高めることができた。
- 絵本” Dear Zoo” を用いて、箱の中に入っている動物を当てるという内容が興味が持てる内容でよかった。
- チャンツにリズムボックスを使っていたが、スピードが適確であり、リズムにのって楽しく練習できていた。
- 本時のクイズに必要な語彙を絵カードにして掲示し、チャンツの練習に取り入れていたことで、クイズの答えを考える時のヒントになっていてよかった。
- 書画カメラで絵本を拡大していたので見やすかった。
- タブレットやブラックボックスを使ってヒントを出していたことで、答えを考えるのに分かりやすく、さらにクイズに多様さが出て、児童は飽きることなく活動できた。
- 二人のやり取りの会話を色分けしたのは分かりやすくてよかったが、文字だけではなく、絵も使って表現した方がより分かりやすかったと思う。



(2) 単元の考察

毎朝、英語で、挨拶、月日、曜日、気分、天気、予定についてのやり取りを行ってきた。初めは指導者と児童で行っていたが、友達同士ペアで行うようにし、これらの表現に慣れ親しんできている。その積み重ねで、児童がいきいき

と活動できていた。

テキストのデジタル教材のさまざまなクイズに児童は興味関心をもって答えていた。その後、「自分でクイズを作ってクラス全員でクイズ大会をしよう」と提案するとたいへん喜んでいた。クイズを作る時は、児童が飽きずに活動できるようには多様な種類のクイズになるように意識した。タブレットやブラックボックスなどを用いて、楽しく分かりやすいクイズを工夫して作るよう助言した。また、やり取りが一言で終わらないようにフレーズを工夫した。有る物が何かを尋ねたり答えたりする表現に慣れ親しむようにし、今まで学習した語彙が言えるように練習した。すべての児童が自信をもって英語を話せるよう、ペアでのやり取りを多く取り入れたり、慣れるに従い思考を伴う活動に移行したりすることを心がけた。子どもたちが発想豊かにクイズ作りに取り組み、意欲を持続できたのは、「クイズ大会をしよう」という単元を通しての課題設定が明確であり、児童の実態に合っていたからである。

これまでに、英語活動の授業の初めに、4つのルール、「smile」、「eye contact」、「clear voice」、「reaction」を確認するようにしてきた。児童の実態から最近は特に「reaction」することを大切にしている。今回も相手の作品の良いところを見つけて“nice.”、“cool”、“cute.”、“wonderful.”、“good idea.”と伝えることで、コミュニケーションの楽しさが増している。

今後も、伝わることの楽しさ、会話の必然性のある場を設定することで、コミュニケーションの大切さを児童が体験できるようにしていきたいと思う。

ふり返りシート

【外国語活動3年生】

3年 名前 _____

今日のじゅぎょうで、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに赤色をぬりましょう。

1. 「クイズ大会」を思い出してください。あなたは相手に伝わるように工夫して、クイズを出すことができましたか。



少しだけできた



だいたいできた



しっかりできた



しっかりできて
リアクションがとれた

2. 「クイズ大会」を思い出してください。あなたは友だちのヒントを聞き取り、クイズに答えることができましたか。



まだむづかしい



だいたい聞き取ること
ができた



聞き取ることができて
答えることができた



答えることができて
リアクションをとれた

3. 今日の活動には、すすんでさんかできましたか。



あまり



少しだけ



だいたい



とても

★今日の感想を書きましょう。(会話の楽しさや友だちのよいところ、新しい発見など)

--	--	--	--

第6学年 外国語科学習指導案

指導者 吉田 幸治

1. 日 時 令和3年(2021年) 7月6日(火) 13:35 ~ 14:20

2. 学習者 第6学年2組(在籍 28名)

3. 場所 6年2組教室

4. 単元名 Unit3 「What do you want to watch?」

5. 目標

- スポーツ競技について、学習した表現を用いて、見たいスポーツをたずね合う技能を身につけている。
(知識及び技能)
- オリンピックなどの競技について、簡単な語句や基本的な表現を用いて、互いに見たいスポーツをたずね合っている。(思考力・判断力・表現力等)
- オリンピックなどの競技について、簡単な語句や基本的な表現を用いて、互いに見たいスポーツをたずね合おうとしている。(学びに向かう力・人間性等)

6. 指標形式の目標

聞くこと	ア ゆっくりはっきりと話されれば、自分のことや身近で簡単な事柄について、簡単な語句や基本的な表現を聞き取ることができるようとする。
読むこと	イ 音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現の意味が分かるようとする。
話すこと	ア 日常生活に関する身近で簡単な事柄について、簡単な語句や基本的な表現を用いて話すことができる。
書くこと	イ 自分のことや身近で簡単な事柄について、例文を参考に、音声で十分に慣れ親しんだ簡単な語句や基本的な表現を用いて書くことができるようとする。

7. 評価規準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
○ スポーツ競技について、学習した表現を用いて、見たいスポーツをたずね合う技能を身につけている。	○ お互いのことをよく知るために、オリンピックなどの競技で見たいスポーツについて、考えや気持ちを伝え合っている。 ○ オリンピックやパラリンピックへの理解を深めるために、日本代表選手の考えや気持ちなどを聞き取っている。	○ オリンピックなどの競技について、簡単な語句や基本的な表現を用いて、互いに見たいスポーツをたずね合おうとしている。

8. 言語材料

表現 Do you want to watch ~? Yes, I do/ No, I don't. What do you want to watch ? /I want to watch~.

スポーツ athletics , gymnastics , para swimming , rugby , sitting volleyball , surfing , wheelchair marathon , wheelchair tennis , wrestling , judo , soccer , table tennis

人やものを説明する exciting , 人 grandmother , together

9. 学習を進めるにあたって

(1)児童観

本学級の児童は、外国語科で、チャンツをリズムに合わせて歌ったり、掲示された絵カードの文字をしっかりと見て書き写したりして、繰り返し単語やフレーズに慣れ親しんでいる。ほとんどの児童がデジタル教材の動画を見て映像や音声からその内容を推測することもできている。

しかし、一方では間違えたくない・解答が合っているか不安という思いから声が小さくなり、消極的になってしまふ児童もいる。積極的な活動を図るために、ステレオゲームやキーワードゲームをして楽しんだり、発表者に対して温かい言葉を英語で伝えたりする雰囲気づくりを行っている。また、外国語活動以外の時でも、挨拶やお礼の言葉を使ったり、月・曜日を英語表記で表したりして英語に慣れ親しむ取り組みを行ってきた。

(2)教材観

近年、パラスポーツやeスポーツなど、スポーツの幅が広がっている。本単元では、オリンピック・パラリンピックを題材としている。このような世界的なイベントに児童が興味をもち、オリンピック・パラリンピックを通して世界に目を向けることができるようになることは、意味があると考えられる。興味のある競技や応援したい種目について友だちと話し合ったり、発表したりすることは、児童にとって聞きたい、話したいという思いをもって学習に取り組むことができると思われる。ここでは、多くの競技名が言語材料として用いられるが、judoのように、日本語から英語になった言葉もあることに気付かせながら、言葉に対する興味を育みつつ、楽しくコミュニケーション活動ができるようにする。

(3)指導観

本単元は、オリンピック・パラリンピックと様々な競技について知り、競技名や伝え方についてゲームや掲示物を使って友だちに伝え合う活動を行うようにする。

第一次では、単元の初めのデジタル教材の映像を見せることで単元のゴールのイメージを持たせていく。そして、オリンピック・パラリンピックについて紹介する映像や競技に出場する選手の写真を使って、より興味・関心を高められるようにする。

第二次(本時)では、見たいスポーツをたずね合う言い方をする学習を行う。ここでは、「Do you want to watch ~?」の表現を用いて取り組みを行う。初めに、スポーツの単語をたくさん言えるようするために、競技の写真を使ったり、音声教材を使ったりしていく。単語を上手く言えない児童も視覚的に見せることで安心して活動できるようにしていきたい。次に、見たいスポーツをたずね合う言い方を練習するために、見たいスポーツ当てゲームを行う。そのために、興味・関心を高める手立てとして、事前に児童がオリンピック・パラリンピックの種目をネットで調べて、絵カードを作成する。そしてそのカードを使用して、自分が見たいスポーツを絵カードから選び、ワークシートに書き込むようにする。その後ペアで交流をしていき、お互いの見たいスポーツをたずね合う活動を行う。ゲーム感覚を取り入れることによって、普段から発言しにくい児童も、楽しみながら繰り返し行うことで、たずね合う言い方の定着を図っていくようにする。

第三次でも、見たいスポーツをたずね合ったり、答えたりする言い方をする学習を行う。ここでは、掲示物やゲームを使って、「What do you want to watch?」の表現を用いた取り組みを行う。第二次と同じように掲示物や音声教材で練習を繰り返し行い、最後にはゲームをして定着を図るようにする。

第四次では、見たいスポーツ調査をする学習を行う。見たいスポーツを既習事項の表現を用いて、数人にたずねる。たずね終わった時点でトップ3を予想し、最後にクラス全体で見たいスポーツを挙手し合い、結果と自分の予想が合っているか確認をする。

10. 外国語活動指導計画(全6時間)

次	時	目標(◆)と主な活動(○)	◎評価の観点 《評価規準》(評価方法)
1	1	<p>◆アニメーション映像を通じて本単元のトピックや語彙に触れる。</p> <p>○【Let's Chant】 Do you want to watch wrestling? ・音声を聞いてリズムにのってチャンツする。</p> <p>○【Let's Story】 オリンピック・パラリンピック観戦 ・アニメーションを見ながら、何について話しているのか聞き取る。</p> <p>○【Let's play】 ポインティング・ゲーム ・音声を聞いてスポーツを指さす。</p>	<p>◎ニックやリリーたちの会話を聞き、何について話をしていたのか聞き取ることができている。 《知・技》<行動観察></p> <p>◎本単元の学習に対し、見通しをもつことができている。 《態》<行動観察></p>
2	2 本時	<p>◆見たいスポーツをたずねたり答えたりする。</p> <p>○Small Talk</p> <p>○What's sports ? ・掲示されたスポーツの絵を見て、語句の確認をする。</p> <p>○【Let's play】 ポインティング・ゲーム ・音声を聞いてスポーツを指さす。 ・ペアでスポーツを言い合い、絵カードを指さす</p> <p>○【Let's Chant】 Do you want to watch wrestling? ・音声を聞いてリズムにのってチャンツする。</p> <p>○【Let's Play】 見たいスポーツを当てる ・自分が見たいスポーツを当てるゲームを行う。</p>	<p>◎見たいスポーツを聞き取ることができる。 《知・技》</p> <p>◎Do you want to watch ?を用いて見たいスポーツをたずねる技能を身に付けている。 《知・技》<行動観察></p>
	3	<p>◆見たいスポーツをたずね合う。</p> <p>○【Let's Chant】 Do you want to watch wrestling? ・音声を聞いてリズムにのってチャンツする。</p> <p>○【Let's try】 指定されたスポーツを見たい友だちを探す。 ・自分が見たいスポーツと同じ友だちを探すゲームをする。</p> <p>○【Let's write】 先生が指定したスポーツを一つ書く ・単語と単語の間にはスペースを空けることや文字の書く位置を意識して丁寧に書く。</p>	<p>◎Do you want to watch ~?を用いて見たいスポーツをたずねる技能を身に付けている。 《知・技》<行動観察></p> <p>◎学習した表現を用いて、スポーツの単語を書く技能を身に付けている。 《知・技》<ワークシート></p>

3	4	<p>◆見たいスポーツをたずねたり答えたりする。</p> <p>○【Let's watch】将太が見たいスポーツ ・アニメーションを見ながら、何について話しているのか聞き取る。</p> <p>○【Let's listen】結衣たちが見たいスポーツ ・音声を聞き、何について話しているのか聞き取る。</p> <p>○【Let's Chant】I want to watch rugby. ・音声を聞いてリズムにのってチャンツする。</p> <p>○【Let's Play】予想当てゲーム ・指導者の見たいスポーツを当てるゲームをする。</p>	<p>◎音声を聞き見たいスポーツを聞き取ことができた。 《知・技》<ワークシート></p> <p>◎What do you want to watch ? I want to watch ~.の表現を用いて見たいスポーツを答える技能を身に付けている。 《知・技》<行動観察></p>
4	5	<p>◆見たいスポーツをたずね合う。</p> <p>○【Let's Chant】I want to watch rugby. ・音声を聞いてリズムにのってチャンツする。</p> <p>○【Let's Play】予想当てゲーム ・指導者の見たいスポーツを当てるゲームをする。</p> <p>○【Let's try】同じスポーツを見たい友だちを探す。 ・自分が見たいスポーツと同じ友だちを探すゲームをする。</p> <p>○【Let's write】自分が見たいスポーツを一つ書く ・単語と単語の間にはスペースを空けることや文字の書く位置を意識して丁寧に書く。</p>	<p>◎What do you want to watch ? I want to watch ~.の表現を用いて見たいスポーツを答える技能を身に付けている。 《知・技》<行動観察></p> <p>◎学習した表現を用いて、自分が見たいスポーツについて知っていることを書く技能を身に付けている。 《知・技》<ワークシート></p>
6	6	<p>◆見たいスポーツを調べるためにたずね合う。</p> <p>○【Let's Chant】Do you want to watch wrestling? I want to watch rugby. ・チャンツを聞き、音声に合わせて一緒に歌う。</p> <p>○【Let's listen and read】見たいスポーツのブログ ・音声を聞き、教科書の文字を追いながら聞き取る。</p> <p>○【You can do it!】見たいスポーツ調査 ・見たいスポーツを数人にたずねる。たずね終わった時点でトップ3を予想し、最後にクラス全体で見たいスポーツを挙手し、自分の予想したトップ3と合っているかのゲームをする。</p>	<p>◎音声を聞き、内容を聞き取る技能を身に付けている。 《知・技》<ワークシート></p> <p>◎オリンピック・パラリンピックで見たい競技について伝え合う。 《思・判・表》<ワークシート></p>

11. 本時の学習

(1) 本時の目標

○見たいスポーツをたずねたり答えたりすることができる。

(2) 本時の展開(2/6)

	児童(S)の学習活動	指導者(T)の支援 ・指導上の留意点	◎評価規準 《評価規準》(評価方法) ・準備物
Greeting	1. はじめの挨拶をする。 ・今日の気分、天気、曜日を言う。 2. Small Talk をする。 ・スポーツについて聞く。 3. 本時のめあてを確認する。	・元気よく挨拶をし、楽しい雰囲気をつくることができるようにする。 ・めあてを確認する。	・絵カード
Review	4. What's sports ? ・スポーツの写真を使って、語句を確認する。 5. 【Let's play】ポインティングゲーム ・スポーツの言い方を練習する。 6. 【Let's Chant】Do you want to watch wrestling? ・音声を聞いてリズムにのってチャンツをする。	・スポーツについて英語での言い方を確認する。 ・ペアで行うように伝える。 ・慣れ親しんでいる英語をリズムよく言い、本時の学習に意欲的に取り組むことができるようにする。	・絵カード ・絵カード ・デジタル教材 ◎音声を聞き見たいスポーツを聞き取ることができた。 《知・技》 <ワークシート>
Activities	7. スポーツ当てゲームをする。 ・自分が見たいスポーツを複数選んだあと、ペアで相手の見たいスポーツを絵カード使って当てるゲームを行う。 A:(絵カードを一枚引く) A:Do you want to watch (引いたスポーツのカード)? B:(自分が見たいスポーツである) Yes, I do. It's cool.	・絵カードを使って確認しながらワークシートに自分が見たいスポーツを複数(最大6つまで)書き込むように伝える。 ・活動の仕方を、大型テレビで伝える。	・大型テレビ ・絵カード ◎Do you want to watch ~を用いて見たいスポーツをたずねる技能を身に付けている。 《知・技》(行動観察) ◎オリンピックなどの競技について、簡単な語

	<p>(自分が見たいスポーツではない) No, I don't.</p> <p>A:(絵カードを一枚引く) 以下繰り返し ・ゲームを終えたら、やり取りを入れ替える。</p>		<p>句や基本的な表現を用いて、互いに見たいスポーツをたずねている。《態》《行動観察》</p> <p>②オリンピック・パラリンピックで見たい競技について伝え合う。 《思・判・表》《ワークシート》</p>
Reflection	<p>8. 本時の振り返りをする。 ・振り返りシートを書く。</p>	<p>・本時のねらいに照らして、児童を称賛する。</p>	<p>・振り返りシート</p>
Greeting	<p>9. 終わりの挨拶をする。</p>	<p>・挨拶する。</p>	

12. 指導を終えて

(○成果 ●課題・改善点)

(1) 本時の考察

【視点①】クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

- 指導者が、終始オールイングリッシュで授業を行った結果、文脈から指導者の指示や説明を子どもが推察して一生懸命聞こうとする姿が見られた。
- 英語の授業を進めるにあたり、簡単な英語を使ったり、内容を短くまとめたりすることで英語だけの指示でも分かりやすく指示することができた。

●指導者による指示の出し方が、本来の文脈に違う言葉で伝えていた。

【視点②】主体的に外国語によるコミュニケーションを図ろうとすることのできる場の設定や手だての工夫

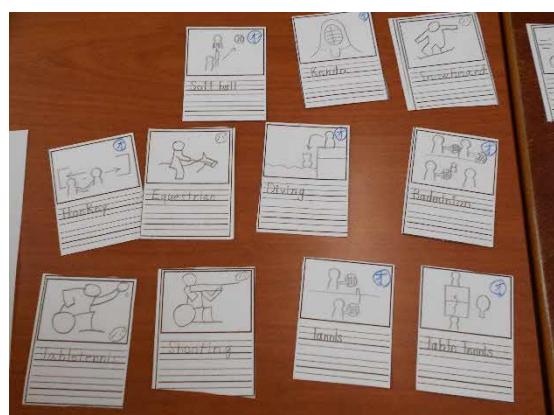
- 本時の、お互いに見たいスポーツを伝え合う活動では、自分たちで調べたスポーツであることから、単語を正しく言うことができた。
- ペアでの問い合わせのあとの言葉かけができている児童とそうでない児童がいた。活動中の児童に対する言葉かけが「Good」[Nice]と同じ声かけが多かったので、「Good Try」「Excellent」等もっとほめる言葉を幅広く使用するとよかったです。そのためには、言葉かけの掲示物を教室に貼って英語を使う機会を増やすのがよいかと考えられる。

【視点③】児童の意欲を高める教材・教具の工夫

- オリンピック・パラリンピックが時期的に重なっていたので、児童は興味を示して学習に取り組むことができた。さらにタブレットで「パラサポ web」というサイトでオリンピック・パラリンピックのことについて興味のあるスポーツを選んで調べ、自分たちでスポーツカードを作らせることで本時の学習では、主体的に単語を発音し、ゲームに参加する児童が多くいた。
- 活動の順序を、大型テレビで伝えることで、児童は次に取り組む内容を推測して、意欲的に楽しんで活動することができた。
- スポーツカードに単語を書かせる際に、4本線を入れることで正確に単語を記入することができていた。

(2) 単元の考察

自分たちが、見たいスポーツをたずねたり答えたりする活動を繰り返し行うことで、リズムよく単語を発音したり、活動を楽しく行ったりすることができた。オリンピック・パラリンピックを題材とした単元で、世界にはたくさんのスポーツがあることに気づくことができた。また、知っている競技でも英語での読み方を知らない児童にとっては、興味関心をもって学習に取り組むことができた。児童が主体的に英語学習を進めていくためには、指導者の指示だけではなく、児童によるデモンストレーションなどを取り込み、自分たちで進めていく活動の場を広げていきたい。



ふり返りシート

【外国語活動6年生】

6年 名前 _____

今日の学習で、英語でできることはふえましたか？あてはまるマークに○をつけましょう。

1. 「ポインティングゲーム」を思い出してください。あなたは友だちの言ったスポーツを聞いて指をさすことができましたか。



まだむずかしい



ヒントをもらったら



何回か聞いたたら



1回聞いたら

2. あなたは見たいスポーツを相手にたずねることができましたか。



まだむずかしい



助けがあれば
言えた



語のじゅんを考えながら
ゆっくり言えた



すらすら言えた

3. 今日の活動には、すすんで参加できましたか。



あまり



少しだけ



だいたい



とても

★今日の感想を書きましょう。(会話の楽しさや友だちのよいところ、新しい発見など)

III. 研究のまとめ

本校では、昨年度から、「英語を使って、主体的にコミュニケーションを図ることのできる児童を育てる」を研究主題に設定し、研究を進めてきた。2年目は「児童の意欲を高める英語の授業づくり」を更に深めるために、新たにスモールトークの有効な活用を取り入れ、思考を伴う活動の工夫に取り組んできた。その結果、下記のような成果と課題が見えてきた。(○成果 ●課題)

(1) 英語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、児童が主体的に英語によるコミュニケーションを図ろうとすることができる英語科・英語活動の授業の創造

① クラスルームイングリッシュを多用した授業の創造

○児童はクラスルームイングリッシュに慣れ親しんできたことで、指示や意味を推測しながら理解して活動できるようになってきた。英語での表現を楽しみ、積極的に英語を使って友だちとやり取りをするようになってきた。

○スモールトークの有効な活用法について研究を進めた。1年生では、パペットを用いて児童に気分を尋ねる場面を設定した。3年生では、時期に合ったクリスマスプレゼントについて取り上げ、英語で質問しながらプレゼントが何であるかを推測させ、更にプレゼントの絵本自体が本時の英語表現につながるものを見出し、仕掛けを演出した。6年生では、担任がタイムリーなオリンピックやパラリンピックのことを話題に取り上げ、自分が見たい競技を話した後、児童にも質問するようにした。このように、発達段階に応じて内容を工夫し、時期に合った話題を選ぶことで、児童の意欲を高め、自然な発話につなげることができた。

● クラスルームイングリッシュを中心とした指導者の英語運用力向上のための研修の充実を継続して行う。

② 英語を使ってコミュニケーションをしたくなるような場の設定や手立てを工夫

○コミュニケーションの楽しさ、英語を話す必然性のある場の設定、思考を伴う活動を大切に取り組んできた。各学年の最終活動には、これら3つの要素を入れたやり取りの場を工夫することができた。その結果、児童は楽しく、主体的に英語を使ってコミュニケーションを図ることができた。

● 思考を伴う活動をさらに工夫していく。

③ 児童の意欲を高める教材・教具の工夫

○各学年の児童の発達段階に応じて、意欲を高める教材・教具を工夫することができた。

(2) 英語に親しめる環境に整備

○掲示用の絵カードを作成し、活用できるように整理した。

○英語を身近に感じられるよう、階段に貼ったアルファベットの絵カードを本年度も活用した。

○給食の時間に、校内放送で英語の歌を流し、インプットできる機会を設けた。

●掲示用の絵カードを作成し、増やしていく。教材の共有を進める。校内掲示を充実していく。

(3) 英語研修の充実

○訪問研修や研究討議会の中で、スモールトークや評価や、英語で会話する必然性のある設定について研修を受けることができた。また、C-net を中心に、クラスルームイングリッシュやゲームの実技研修を行うことができた。

○研究討議会で、研究の視点が明確になり、討議が深まった。

● クラスルームイングリッシュやゲーム、歌などの実技研修や授業力向上を目指し、研修の充実を図る。

(4)児童が学びへの意欲を高めることのできる評価の創造

- 振り返りシート(CAN-DO評価)による評価を行った結果、児童はできるようになったことが明確になり、自信を持つことができた。
- 本年度は、振り返りシート(CAN-DO評価)による評価を積み重ねたが、今後はその他の評価の仕方についても、実践を進めていく必要がある。
以上の成果・課題を次年度に引き継ぎ、継続して研究に取り組んでいく。

おわりに

本校では、「英語を使って、主体的にコミュニケーションを図ることのできる子どもを育てる～子どもの意欲を高める英語の授業づくり～」を研究主題とし、教員の指導力向上と子どもたちの学力向上に向けて研究を進めてまいりました。

研究2年目となる本年度は、昨年度の成果と課題をもとに、英語の音声や基本的な表現に慣れ親しませながら、児童が、主体的に英語によるコミュニケーションを図ろうとすることのできる英語科・英語活動の授業の創造を目指し、引き続き教育活動を行いました。まず、クラスルームイングリッシュの活用により、児童が内容を推測し、英語で積極的に表現しようとすることや、Small talk を有効的に活用すること等を大切にした授業づくりをめざしました。そして、英語によるコミュニケーションの楽しさを味わわせたり、必然性のある場を設定したりすること、加えて教材教具の工夫を行うことで、英語に対する児童の意欲を高めてまいりました。また、指導者の授業力向上に向けた英語研修を実施し、クラスルームイングリッシュを中心に指導者の英語運営力を高めていき、日々の学習活動に活かした実践を積み重ねました。詳しい内容は指導案や各学年のまとめにも記載しております。

これらの研究活動を通して、多くの成果とともに、本校の課題も見てまいりました。これらを教職員全員で共有し、今後も研究活動を進めてまいります。

最後になりましたが、本校の研究を進めるにあたり、大阪市教育センター教育振興担当指導主事 水野 志穂 先生、教育委員会指導部教育活動支援担当英語イノベーショングループ指導教諭 吾妻 仁美 先生より、懇切・丁寧なご指導、温かいご助言を賜りました。本校の研究活動にお力添えいただきましたこと心よりお礼申し上げます。

教頭 奥田 恭介

研究に携わった教職員

山本 裕康	奥田 恭介	中西 一平	川端 佳世
枠田 愉加利	山口 美紀	西窪 華代	松田 美穂
吉田 輝	那須多恵子	瀬岡 佑記	山西 一夫
浜田 充哲	富田 佳穂	西本 良太	吉田 幸治
荒木 恭子	淺田 千穂	栗田 妙子	中垣 智美
天野 良二	長谷川真澄	桐原 千華	古谷 徳子
村田菜々恵	金子峻太郎	松岡 博之	梶本由美子
増田早衣子			